APUNTES TEÓRICOS

INFORMÁTICA

UNIDAD 01 “Cultura libre e informática”



Profesor:
Manuel Lautaro García Gomez

¿CULTURA LIBRE? (piratería, inspiración, dominio público)

La mayoría de lxs creadorxs (artistas, técnicxs, teóricxs) no serían lo que son si no hubiera existido antes lo que ahora se llama *piratería*. La principal instrucción de muchxs músicxs de hoy viene, precisamente, de que se saltaron la barrera que construyó el mercado y accedieron a una cultura que les estaba negada.
La piratería (definir) emerge como estrategia en diferentes contextos de imposibilidad de acceder a bienes culturales digitales. Esta censura del siglo XXI que convierte bienes culturales en bienes mercantiles, es la mayor promotora de la subversión que supone la copia.

Pero el derecho al acceso a la cultura no es el derecho al ocio, ni el derecho a disfrutar del tiempo libre. Es mucho más. El crecimiento de cada persona es muy distinto dependiendo de la cultura que consigue. Tus aficiones, inquietudes, deseos e ideologías están directamente relacionadas con los libros que leés, las películas que ves y las canciones que escuchás. Lo que está en juego es el derecho al desarrollo de la personalidad. **Lo que está en juego es el derecho a *ser*.**



Desde el punto de vista legal, el dominio público de los bienes culturales aparece una vez que caduca el derecho de autor (por ejemplo cuando pasa cierto tiempo luego de que unx artista muere). Cuando el dominio privado se convierte en dominio público, esa libertad de uso beneficia al acceso a la cultura.

Beneficia al desarrollo de la cultura porque la creación es, en realidad, un proceso colectivo. Ideas ajenas que tomamos y a las que imprimimos nuestra nota personal haciéndolas diferentes. Historias ya contadas que, mezcladas con otras y con nuestra imaginación, adaptamos y actualizamos. Canciones ajenas que durante años oímos y que son otras cuando las rehacemos.

Al contrario de lo que durante tantos años se nos ha hecho creer, la inspiración no surge de la nada a individuos geniales. Son las obras que leemos, las películas que vemos y la música que escuchamos, nuestra vital inspiración y nuestro mejor aprendizaje.

Teniendo en cuenta todo esto, podríamos entender a la cultura libre como aquellas corrientes artístico-políticas que reivindican el uso libre de las expresiones culturales.

BIENES COMUNES NATURALES Y DIGITALES

Durante el siglo XVIII en Inglaterra, se expropiaron tierras que se trabajaban en régimen comunitario (commons) realizando cercamientos de las tierras comunales. Estos recursos suponían un medio de existencia para las clases campesinas. Este fue un episodio fundamental para entender el paso de una economía feudal al capitalismo. Grandes masas de personas se vieron despojadas repentina y violentamente de sus medios de subsistencia y lanzadas al mercado de trabajo en calidad de clases proletarias "libres".

La transición de una economía feudal a los primeros estadíos del capitalismo (en esos momentos mercantilismo) no fue un proceso limpio ni natural, al contrario, fue un período repleto de revueltas y brutalidad. La expropiación de las tierras de las personas trabajadoras rurales y campesinas, constituye la base de este proceso.

El capítulo histórico que se caracteriza por el despojo y colonización de territorios, fue la condición necesaria para asegurar la consolidación del capitalismo. Conocer la historicidad de este proceso, nos sirve para pensar algunas dinámicas que amenazan con repetirse hoy, a través de diferentes estrategias, en la esfera digital.

Hablar de "cercamientos virtuales" es hablar de las imposiciones de los derechos de propiedad intelectual sobre nuestras "tierras comunes digitales" que creamos gracias a la cooperación. Estos espacios y bienes culturales digitales así como los naturales (como ríos y montañas) son colectivos y es nuestro derecho acceder a ellos de manera libre.



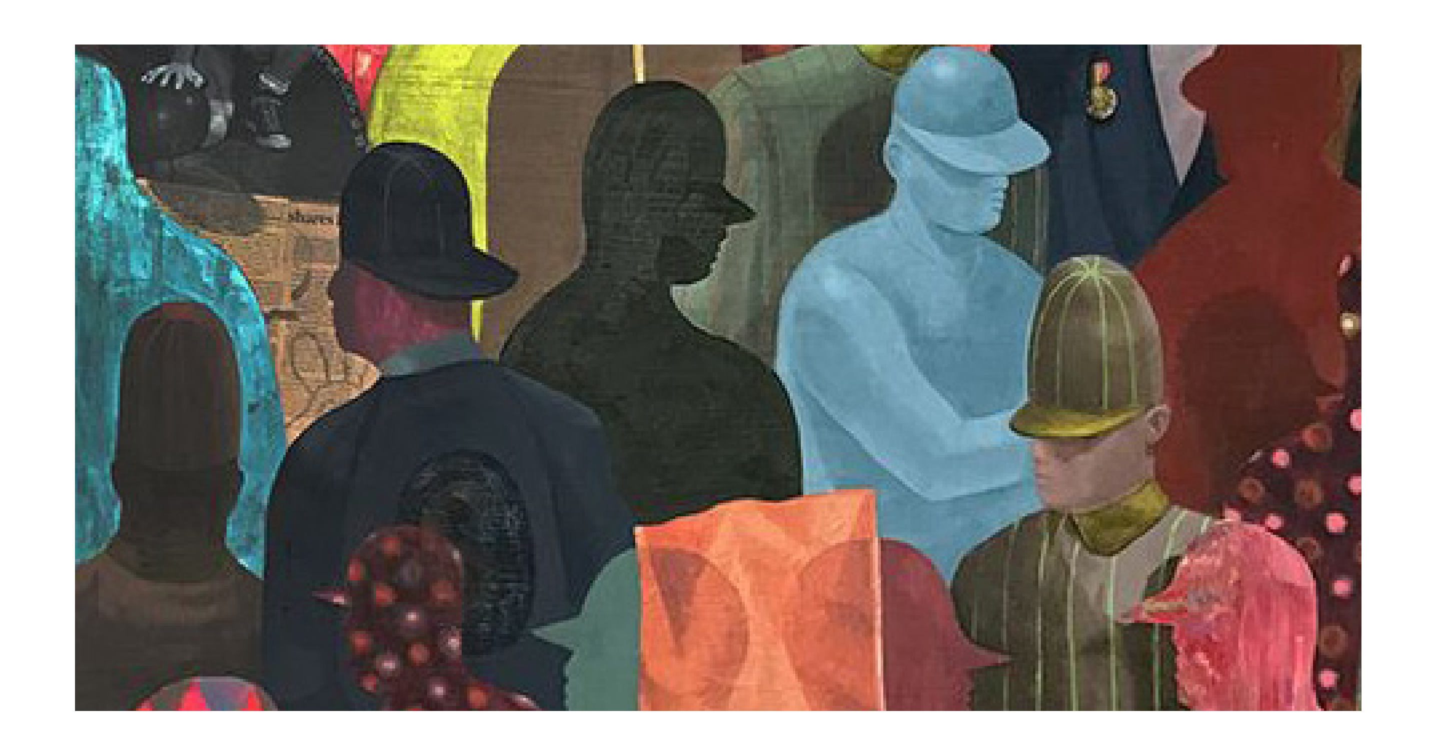
LA ÉTICA HÁCKER

En el centro de nuestra era tecnológica se hallan unas personas que se autodenominan hackers. Se definen a sí mismas como personas que se dedican a programar de manera apasionada y creen que es un deber para ellas compartir la información y elaborar software gratuito. No hay que confundirlos con los crackers, lxs usuarixs cuyo objetivo es el de crear virus e introducirse en otros sistemas. Un hacker es básicamente un experto o entusiasta de cualquier tipo. Se puede ser un hacker carpinterx, por ejemplo.

En este sentido, la *ética hacker* es una nueva moral que desafía la *ética del trabajo privativo* fundada en la laboriosidad diligente, la aceptación de la rutina y el valor del dinero. Se trata de una obligación que la persona se supone debe sentir hacia el contenido de su actividad profesional, con independencia de en qué consista,

La ética del trabajo hacker se funda en el valor de la creatividad, y consiste en combinar la pasión con la libertad. El dinero deja de ser un valor en sí mismo y el beneficio se cifra en metas como el valor social y el libre acceso. Al motivar su actividad en función de metas como el valor social y la accesibilidad, lxs hackers buscan realizar su pasión junto a lxs demás, crear algo que tenga valor para la comunidad y merecer por ello el reconocimiento de sus iguales. Además, permitir que los resultados de su creatividad sean utilizados, desarrollados y puestos a prueba por cualquiera, de modo que todxs puedan aprender unxs de otrxs.

Desde esta mirada poner en común la información constituye un extraordinario bien, y además es un deber de naturaleza ética compartir y facilitar el acceso a la información y a los recursos siempre que ello sea posible.



Son muchos los mitos y teorías sobre el origen de Internet, en gran parte porque su creación, como lo son todos los grandes avances, es colectiva. Muchos de los protocolos de internet serían desarrollados o promocionados por la organización conocida como Grupo Especial sobre Ingeniería de Internet. Una organización abierta creada en 1986 para contribuir al conocimiento técnico en Internet y avanzar hacia la normalización. Allí se publicaban los borradores de cada nuevo avance, se revisaban y mejoraban para el correcto funcionamiento del resto de ecosistema de Internet.

La web es más una creación social que técnica. Fue diseñada para tener un efecto social y no como un juguete técnico. El objetivo último de la web es apoyar y mejorar nuestra existencia.